

MOBILE LEARNING TECHNIK UND NUTZUNGSBEISPIELE

© ka:media interactive GmbH



1. Vorstellung und Vorkenntnisse

2. Mobile Learning, was ist anders als am Desktop PC?

3. Mobile E-Learning: Web and App

4. Zusammenfassung und fünf konkrete Schritte für Unternehmen

1.1. Vorstellung



Jürgen Kappus

Er ist der Geschäftsführer der ka:media interactive GmbH, die er noch 1997 während seines Studiums der Pädagogik, Medien- und Sozialwissenschaften gründete.



ka:media – Ihr E-Learning, Web und App Partner

- Nutzergerechte Inhaltserstellung
- Barrierefreiheit
- Lern-Management-Systeme (auch Open Source)
- Programmierung (Web und App)

1.2. Umfrage: Welche Vorkenntnisse besitzen Sie?



Nutzer Kenntnisse

Habe schon eine E-Learning App genutzt

Habe schon eine beliebige App genutzt

Habe schon eine Desktop E-Learning Anwendung genutzt

Ersteller Kenntnisse

Habe schon eine eigene E-Learning App erstellt oder erstellen lassen

Habe schon Desktop E-Learning Anwendungen erstellt oder erstellen lassen

Habe schon selbst **ohne** E-Learning gelehrt

2. MOBILE LEARNING, WAS IST ANDERS ALS AM DESKTOP PC?

2.1. Kabel und Stecker

Keine Kabel = Mobilität



2.2. Endgeräte



- **Netbooks**
- **Tablets**
 - z. B. iPad, Android, Industrie PCs
- **Notepads**
- **Smartphones**



2.3. Bildschirmgrößen



Die Geräte haben heute sehr unterschiedliche Größen.

- PC (und TV)
- Tablets und Netbooks
- Note-Pads
- Smartphones

2.4. Bedienung

PC



PC + Pads / Phones

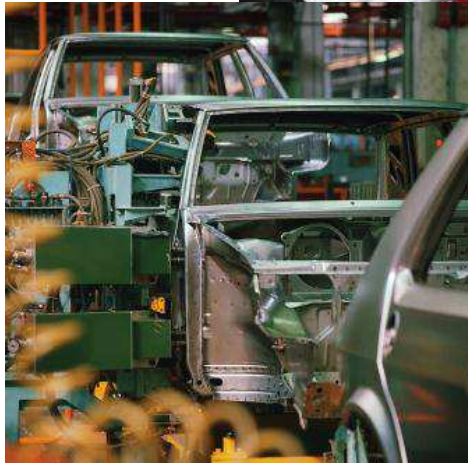
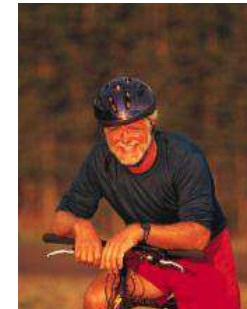


Pads / Phones



2.5. Mobile Learning – neue Nutzungs-Szenarien

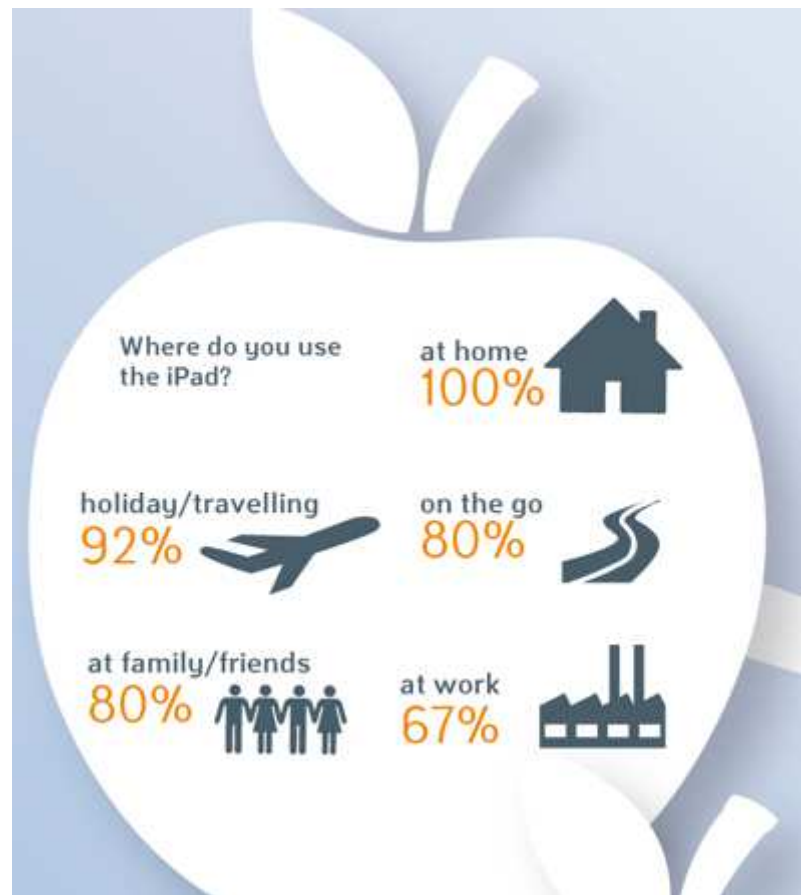
- Lernen während dem „Transport“
- Lernen während dem Warten
- Lernen am (Produktions-)Arbeitsplatz
- Lernen bei Freizeitaktivitäten



2.6. Vorteile des mobilen Lernen

- Spontanes Lernen an beliebigen Orten
- Lernen direkt vor Ort (z. B. Point of Sales oder Produktion)
- Flexibles Lernen und Nutzung von Leerlauf Zeiten
- Lernen in Ruhe z. B. Daheim
- Situativ relevantes Lernen

2.7. Nutzung von iPads



Quelle: sanoma media

Which features on the iPad do you use?



2.8. Umfrage: Mobilität

Bitte geben Sie im Chat ein:

- Wo nutzen Sie selbst mobile Geräte?
- Wann nutzen Sie selbst mobile Geräte?
- Welche Anwendungen nutzen Sie selbst?



3. MOBILE E-LEARNING: WEB AND APP

3.1. Berge und Propheten



Steve Jobs wollte nicht nur die Welt auf den PC holen, er wollte mit seinem Endgerät in die Welt gehen.

3.2. Berge und Propheten – zwei Arten von Lerninhalten

1. **Überall verfügbar:** Heute werden vor allem vorhandene Inhalte für mobile Web-Browser aufbereitet oder als App programmiert
2. **Überall verfügbar und situativ relevant:** Künftig wird die Welt häufiger mit „vor Ort Wissen“ angereichert (z. B. Augmented Reality)

Berge



Propheten

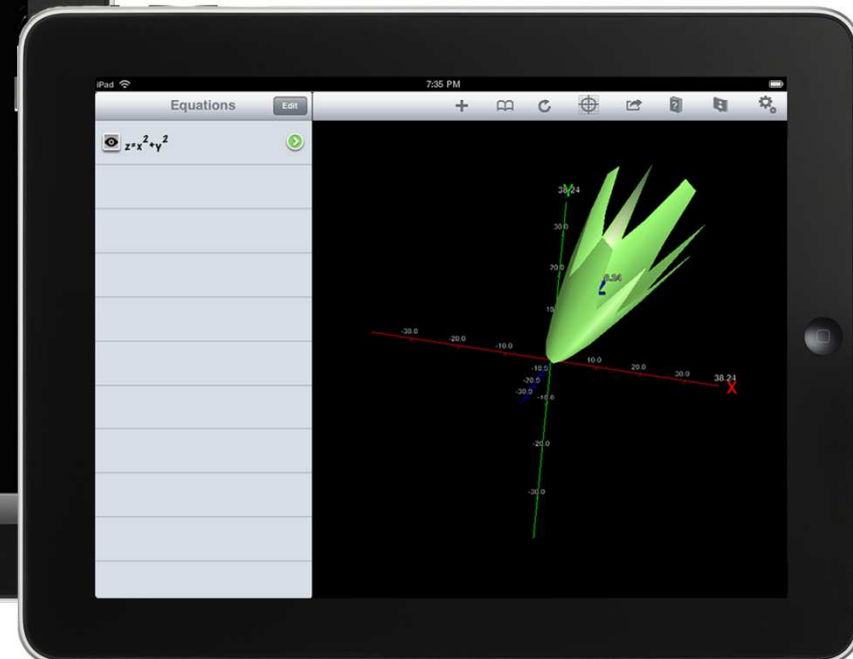


3.3. Überall verfügbar: eigenständige Lern-Apps

z. B. Medizin App



z. B. Mathematik App

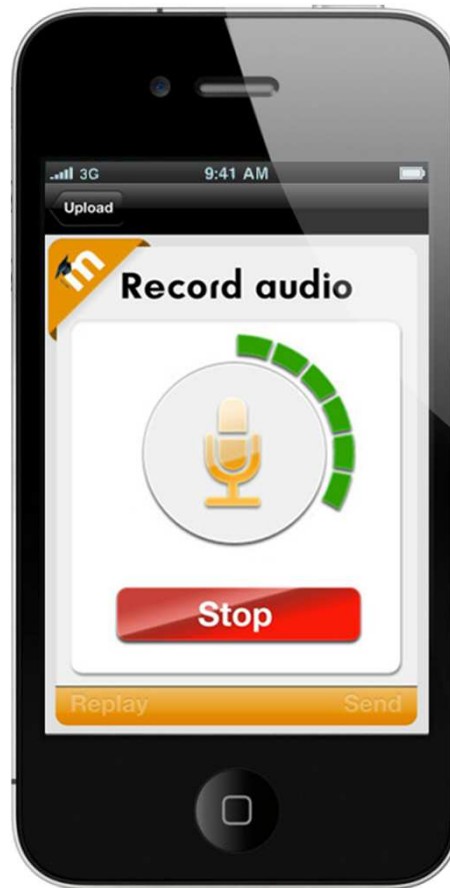


3.4. Überall verfügbar: Apps für Lern Management Systeme

Apps bieten **Lern-Inhalte** und **LMS-Funktionen**.

(Hier die offizielle Moodle App:

1. Hauptmenü Heute, 2. Funktion Sprachaufnahme, 3. Hauptmenü Ausblick)

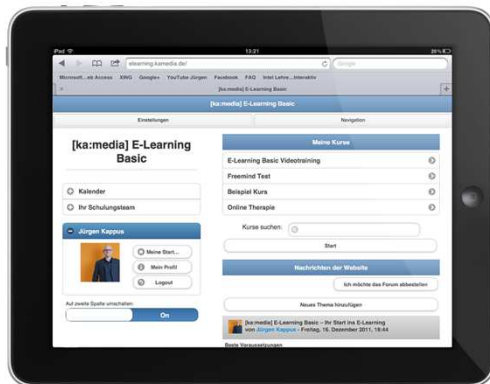


3.5. Fast überall verfügbar: Web Browser – LMS Moodle

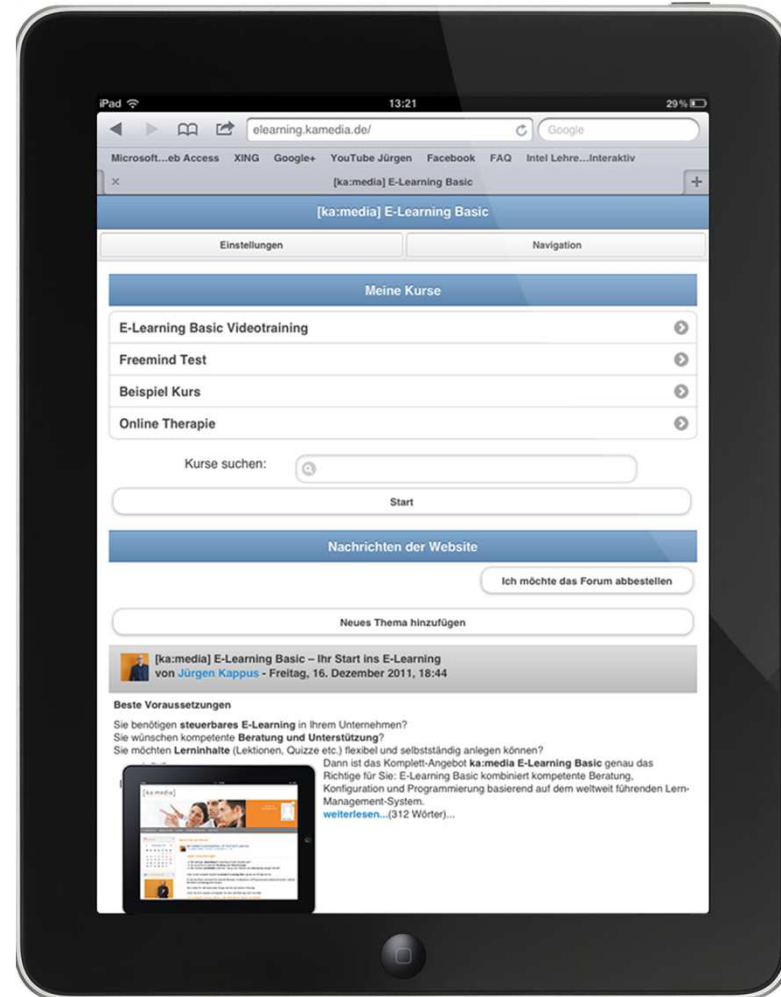
Standardansicht



Mobilansicht
zweispaltig



Mobilansicht einspaltig



3.6. Überall verfügbar und situativ relevant: GEO basierte Apps

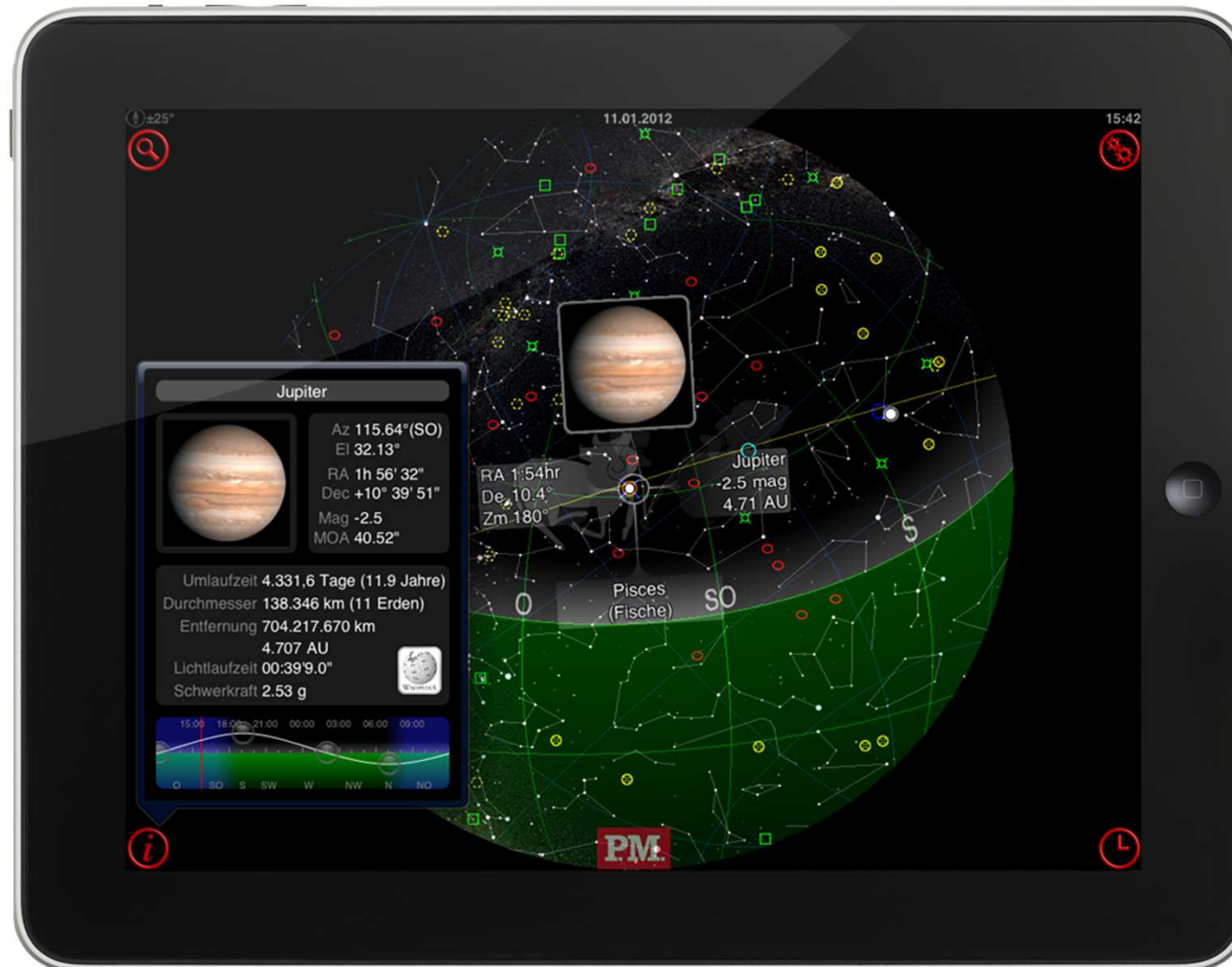


Nutzen für E-Learning:

- Z. B. Onboarding an Arbeitsplätzen in der Produktion
- In der konkreten Situation können relevante Lerninhalte abgerufen werden



3.7. Überall verfügbar und situativ relevant: GEO basierte Apps



4. ZUSAMMENFASSUNG UND FÜNF KONKRETE SCHRITTE FÜR UNTERNEHMEN

4.1. Zusammenfassung

- Mobiles Lernen ist Lernen ohne Kabel.
- Mobile Geräte haben, verglichen mit Desktop PCs, kleinere Bildschirme und intuitivere Eingabemöglichkeiten.
- Sie können bestehende und neue Lerninhalte auf mobilen Endgeräten **überall verfügbar** machen. Die Anzeige erfolgt als App oder ganz einfach im Webbrowser.
- Einige Apps nutzen bereits Kamera, GPS und Lagesensor. Lernen wird dadurch **überall verfügbar und situativ relevant**.

4.2. Fünf konkrete Schritte für Unternehmen die jetzt starten

- 1. Sofort:** Lassen Sie einen Teil Ihrer bestehenden Inhalte Mobilgerät tauglich aufbereiten.
- 2. Innerhalb von 3 Monaten:** Ermitteln Sie die Anzahl vorhandener Geräte (ggf. auch Privatgeräte)
- 3. Innerhalb eines Jahres:** Verteilen Sie preislich passende Tablets und Smartphones im Unternehmen.
- 4. Innerhalb eines Jahres:** Legen Sie Vergütung und Belohnung mobiler Lernzeiten fest.
- 5. Innerhalb eines Jahres:** Entwickeln Sie spezielle mobile Inhalte (überall verfügbar und situativ relevant).

FRAGEN SIE MICH, DISKUTIEREN SIE MIT.

Jürgen Kappus

ka:media interactive GmbH
Königsberger Str. 1-5
40231 Düsseldorf
+49 211 - 691 695 - 62
juergen.kappus@kamedia.de

